

AVVISO Prima di utilizzare questo gioco, leggere i manuali della console Xbox 360® e degli accessori per informazioni importanti relative alla sicurezza e salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali per riferimento futuro. Per eventuali sostituzioni dei manuali della console e degli accessori, visitare il sito www.xbox.com/support.

Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati.

È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni: sedersi lontano dallo schermo; utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori; giocare in una stanza ben illuminata; evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

Cosa è il sistema PEGI (Pan European Games Information)?

Il sistema di classificazione PEGI ha come obiettivo la tutela dei minori scoraggiando l'utilizzo di giochi non adeguati ad una determinata fascia d'età. Non si tratta di una guida alla difficoltà del gioco. Il sistema PEGI, che è composto da due diversi fattori, consente ai genitori o a chiunque acquisti dei giochi per bambini di effettuare una scelta informata e adeguata all'età del bambino per il quale si intende acquistare il gioco. Il primo fattore è una classificazione sulla base dell'età:-



Il secondo fattore è costituito da un'icona che indica il tipo di contenuto presente nel gioco. A seconda del gioco, possono essere visualizzate diverse icone.

La classificazione in base all'età tiene conto della concentrazione dei contenuti indicati dalle icone del gioco. Le icone sono:-



Per ulteriori informazioni, visitare il sito <http://www.pegi.info> e pegi.online.eu

SOMMARIO

Connelliti a Xbox LIVE	2
Prologo	3
Comandi di gioco	4
Menu	5
Schermata di gioco	6
Gioca in rete	7
Riconoscimenti	8
Garanzia	12

Xbox LIVE

Xbox LIVE® permette di connettersi ad altri giochi, opzioni di intrattenimento e divertimento. Per ulteriori informazioni, visitare il sito www.xbox.com/live.

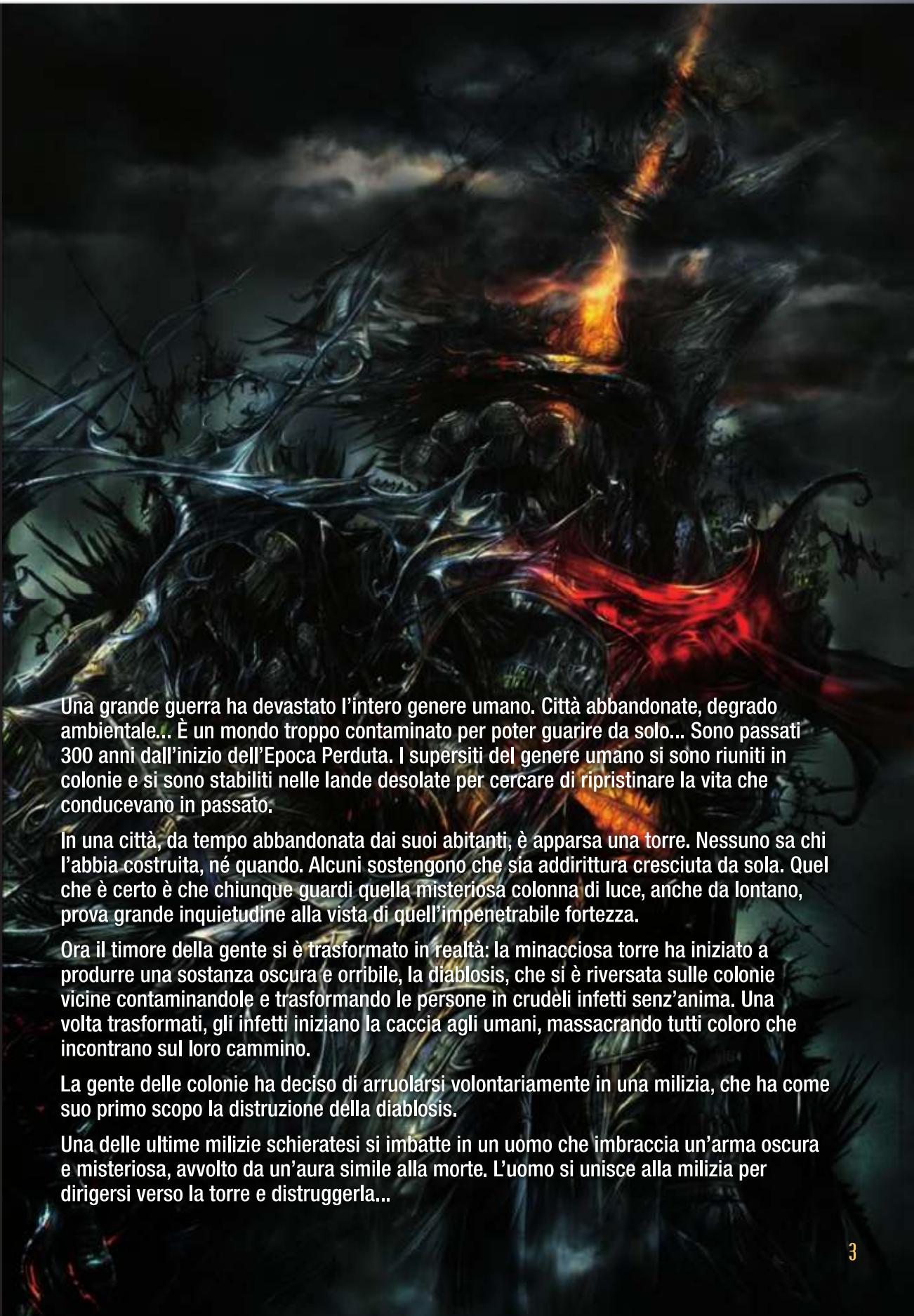
Connessione

Per poter usare Xbox LIVE, è necessario collegare la console Xbox 360 a una connessione Internet a banda larga e iscriversi al servizio Xbox LIVE. Per stabilire se Xbox LIVE è disponibile nel paese in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox LIVE, vai su www.xbox.com/live/countries.

Impostazioni Familiari

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quali giochi possono accedere i giocatori più giovani sulla base dei contenuti. I genitori possono impedire l'accesso a contenuti non adatti ai minori. È possibile decidere il modo in cui ogni membro della famiglia può interagire con altri utenti online grazie al servizio LIVE. Si può persino decidere il tempo massimo da dedicare al gioco. Per ulteriori informazioni, visita il sito Web www.xbox.com/familysettings.

PROLOGO



Una grande guerra ha devastato l'intero genere umano. Città abbandonate, degrado ambientale... È un mondo troppo contaminato per poter guarire da solo... Sono passati 300 anni dall'inizio dell'Epoca Perduta. I supersiti del genere umano si sono riuniti in colonie e si sono stabiliti nelle lande desolate per cercare di ripristinare la vita che conducevano in passato.

In una città, da tempo abbandonata dai suoi abitanti, è apparsa una torre. Nessuno sa chi l'abbia costruita, né quando. Alcuni sostengono che sia addirittura cresciuta da sola. Quel che è certo è che chiunque guardi quella misteriosa colonna di luce, anche da lontano, prova grande inquietudine alla vista di quell'impenetrabile fortezza.

Ora il timore della gente si è trasformato in realtà: la minacciosa torre ha iniziato a produrre una sostanza oscura e orribile, la diablosis, che si è riversata sulle colonie vicine contaminandole e trasformando le persone in crudeli infetti senz'anima. Una volta trasformati, gli infetti iniziano la caccia agli umani, massacrandoli tutti coloro che incontrano sul loro cammino.

La gente delle colonie ha deciso di arruolarsi volontariamente in una milizia, che ha come suo primo scopo la distruzione della diablosis.

Una delle ultime milizie schieratesi si imbatte in un uomo che imbraccia un'arma oscura e misteriosa, avvolto da un'aura simile alla morte. L'uomo si unisce alla milizia per dirigersi verso la torre e distruggerla...

COMANDI DI GIOCO

Controller Xbox 360



MIRA E SPARA

Colpo preciso: **LT** + **RT**

Premi **LT** per mirare con l'arma in uso. L'immagine di gioco si ingrandirà e ti consentirà di sparare con più precisione. Tuttavia, non potrai correre mentre miri.

RIPARATI

Riparati: **A**

Premi **A** per nasconderti dietro a una serie di oggetti presenti sul campo e proteggerti dal fuoco nemico. Se ti limiti a scappare cercando di schivare le pallottole sul campo di battaglia non sopravviverai a lungo. Questo comando ti sarà utile per controllare le possibili mosse dei tuoi nemici.

COMBO

Puoi eseguire due tipi di attacco speciale quando la tua compagna Filena è nei dintorni.

Lancio combo: **LB**

Quando l'indicatore in basso a destra sullo schermo diventa blu, se Filena è vicino a te, puoi lancerla per colpire un nemico o tramortire tutti i nemici presenti in un'area.

Attacco combo: **X** o **Y** dopo un attacco corpo a corpo.

Puoi far seguire altri colpi ad un attacco corpo a corpo (**X**), quando l'indicatore in basso a destra sullo schermo diventa viola. Premi **X** o **Y** al momento giusto, affinché Syd e Filena sferrino insieme una serie di colpi potenti.

MENU

SCHERMATA DEL TITOLO

La schermata del titolo apparirà all'avvio del gioco.

Premi il pulsante START per visualizzare il menu. Seleziona una voce del menu con la levetta sinistra o con il tasto direzionale, poi premi **A** per confermare la selezione.

GIOCA LA STORIA

Gioca la modalità storia per giocatore singolo.

NUOVA PARTITA	Avvia una nuova partita. Utilizza questa modalità la prima volta che giochi.
CONTINUA	Riprendi la partita dall'ultimo checkpoint.
SELEZIONA SCENA	Avvia la partita da una qualunque scena che hai già giocato.

GIOCA IN RETE

Sfida online altri giocatori (vedi pag. 7).

Possono giocare online fino a 8 persone contemporaneamente.

OPZIONI

Modifica le impostazioni del gioco.

MUSICA, EFFETTI SONORI, DIALOGHI	Regola il volume di ognuna delle opzioni.
VELOCITÀ TELECAMERA	Regola la velocità con cui ruota la telecamera.
VELOCITÀ DI MIRA	Regola la velocità con cui si muove il mirino.
SCAMBIA COMANDI VERTICALI, SCAMBIA COMANDI ORIZZONTALI	Inverti i comandi verticali o orizzontali della telecamera.
SOTTOTITOLI	Attiva o disattiva la visualizzazione dei sottotitoli.
VIBRAZIONE	Attiva o disattiva la vibrazione del controller.
CONSIGLI	Attiva o disattiva la visualizzazione dei consigli.
LUMINOSITÀ	Regola la luminosità dello schermo.
COMANDI DI GIOCO	Modifica le funzioni di comando relative a ciascun tasto.

DOLBY® SOUND SETUP

Questo gioco viene presentato con audio surround Dolby® Digital 5.1. Connettete la vostra Microsoft® Xbox 360 a un sistema audio che sfrutta la tecnologia Dolby Digital utilizzando un cavo a fibra ottica. Il cavo a fibra ottica digitale deve essere inserito nell'apposito alloggio che troverete alla base di un cavo component AV ad alta definizione Xbox 360, o di un cavo AV ad alta definizione VGA Xbox 360, o ad un cavo AV S-Video Xbox 360. Se la vostra Xbox 360 ha un'uscita HDMI, potrete usare un cavo HDMI.

Dalla videata "System" della Xbox 360 Dashboard, selezionate "Impostazioni console", poi selezionate "Audio" e infine scegliete "Uscita digitale". Fatto ciò, attivate "Dolby Digital 5.1" per sperimentare l'eccitante mondo del suono in surround.

SCHERMATA DI GIOCO



1. Visualizzazione armi e munizioni	Arma in uso e quantità di munizioni rimaste.
2. Mirino	Mirino mostrato quando si mira. Quando è puntato su un nemico, diventa di colore rosso (premi LT , per mirare e visualizzare il mirino).
3. Indicatore di Filena	Mostra le condizioni della tua compagna Filena e alcune informazioni sulle azioni combo.
4. Selezione arma	Mostra le armi selezionabili e le relative munizioni a disposizione (visualizzato quando cambi arma).
5. Freccia dei danni	Mostra i danni che il giocatore sta subendo e da quale direzione provengono.
6. Consiglio	Mostra i consigli per avanzare nel gioco. Puoi attivare o disattivare la visualizzazione dei consigli nel menu OPZIONI (vedi pag. 5)
7. Azione speciale	Un'icona che indica la possibilità di eseguire un'azione speciale, come ad esempio raccogliere un'arma.



TORRETTA



RACCOGLI ARM



SCAVALCA COPERTURA



SALTA SU UN'ALTRA SUPERFICIE

GIOCA IN RETE

PROCEDURA BASE

1. Crea una sala

Il giocatore ospitante crea una sala.

2. Unisciti alla sala

I giocatori invitati si registrano per entrare nella sala.

Ad ogni partita possono giocare fino a 8 persone, incluso il giocatore ospitante.

3. Sala partita

Consulta le informazioni sugli altri giocatori.

Il giocatore ospitante seleziona anche una mappa.

4. Selezione arma secondaria e personaggio \Rightarrow Avvia la partita

La partita incomincia non appena l'ultimo giocatore ha selezionato un personaggio e un'arma secondaria.

MENU INIZIALE

PARTITA VELOCE	Seleziona ed entra in una sala automaticamente.
CREA PARTITA	Diventa tu il giocatore ospitante e crea una nuova sala.
PARTITA PERSONALIZZATA	Cerca e unisci a una sala creata da un altro giocatore.
CLASSIFICA	Guarda i risultati delle partite classificate.

MODALITÀ DI GIOCO

Sono disponibili le seguenti modalità multigiocatore.

PARTITE CLASSIFICATE: Guadagna punti in classifica sconfiggendo i tuoi nemici.

Carnefice	I nemici da sconfiggere sono tutti gli altri giocatori.
Dead or Alive	I giocatori si dividono in due squadre che combattono l'una contro l'altra. La squadra vincente guadagna più punti di classifica.

PARTITE NON CLASSIFICATE: Durante la partita non si guadagnano punti di classifica.

Guardiano	Proteggi il leader della tua squadra e cerca di eliminare il leader della squadra avversaria. Il leader (personaggio femminile) è scelto a caso tra i partecipanti.
Caos controllato	Il giocatore ospitante comincia una partita impostando una serie di regole di gioco a suo piacimento (limite di tempo, rigenerazione e fuoco amico).

RICONOSCIMENTI

Produttore YASUO EGAWA	YOSHITAKA NAKAYAMA KENZO SADAHIRO KENICHI ASAMI TAIHEI OBARA TAKAYUKI TERUYA HIROYUKI SEKI	FUTOSHI KAJITA YOSHIKATSU YOSHIZAWA
Direttore del progetto MAKOTO SHIBATA	SATOSHI FUYUNO YUKIO HOSHINO DAIGO AKAI	Effetti grafici NAOKI YAMAMOTO YOHEI FUJII YOSUKE HISASUE
Direttore di produzione MANABU NAGASAKI	MASAYUKI NAGAMINE	Concept art e grafica interfaccia utente KAZUHIRO HIGUCHI CHIFUMI SUZUKI YUKI NAKAJIMA HIDEKI NOGUCHI
Direttore artistico DAISUKE INARI	TAKASHI MASUYA YASUYUKI ONO	Progettisti dei livelli YASUHIRO TAJIMA RIE IJIMA TAKASHI NAKAYA TOMOAKI KIHARA TOMOKO FURUKAWA
Ingegneri capo YOSUKE USUI YUTAKA FUKAYA	TAKESHI SUZUKI RYOJI TANAKA	Composizione musiche HIROAKI TAKAHASHI RIICHIRO KUWABARA
Capi progetto grafico TSUYOSHI IUCHI TOSHIAKI KUBOTA	Sceneggiatori TAKEHIRO IMAI HIROATSU KASHIWAZAKI SHINOBU SATO	Effetti sonori ATSUO SAITO SHUNICHI SHIGEMATSU
Responsabile grafica dei personaggi HIROYUKI YAZAKI	Programmazione di sistema YASUO YAZU	Responsabile della cinematica TAKEHIKO KANAOKA
Responsabile grafica ambientazione KAZUHIRO SHOJI	Grafica dei personaggi CHIHIRO OOTAKA KAORI KOBAYASHI KENICHI YOSHIZAWA HIDEKI SATO SACHIKO NANBA HIROYUKI KATO	Assistenza tecnica HIROSHI NODA JUN TAKATO TAKAO MATSUBARA KOSUKE SAKANE
Responsabile effetti grafici OSAMU YAZU	Grafica ambientazione YASUO YAZU	Responsabili testing YUTAKA KOGA KOUICHI YAMAGUCHI MANABU KIGUCHI
Responsabile audio SHIGEKIYO OKUDA	Tecnico dell'animazione YUSAKU KAMEKAWA	Supporto al progetto YASUAKI TAKAHASHI MASAYUKI TERAO
System Manager FUMIHIRO IKEGAMI	Animatori di gioco KATSUYUKI SHIMIZU MASARU UEDA HIDEKI YAMAGISHI	Grafica dei titoli TOM LEE
Responsabile localizzazione PETER GARZA		
Programmatori MAKOTO ISHIZUKA KATSUYUKI OOKURA YUICHIRO WATANABE YUTARO TAKAHASHI TAKAYUKI SHIGEMATSU YOTA AIZAWA HARUHISA ITO SATOSHI KAWASAKI TAKAHIRO ONUKI		

TROUPE DI QUANTUM THEORY

Doppiatori
SYD KEITH FERGUSON
FILENA, NYX, FANCIULLA MEGAN HOLLINGSHEAD
THANATOS, FEAR, SEME STEVE BLUM
FRANZ, XEX KEITH SZARABAJKA
LAINIE, ELEV LAURA BAILEY
SHIRO, ZOLF TROY BAKER
JIM, SEME PATRICK SEITZ
DIONAEA, SEME LANI MINELLA

Attori Motion Capture
YOSHIO MIYAKI (QUACK-LUCK INC.)
RYOJI OKAMOTO (QUACK-LUCK INC.)
YASUNARI KINBARA (NEO AGENCY
CO.,LTD.)
HIDENORI TAKEI (NEO AGENCY CO.,LTD.)
FUSAYO FUJITA (NEO AGENCY CO.,LTD.)
MAKITOSU JERSEY

SUPPORTO ALLA PRODUZIONE
ESTETICA AMBIENTAZIONI

Produttore
AI ITO (RED ENTERTAINMENT)

Direzione Estetica Ambientazioni
NAOKI MORITA (RED ENTERTAINMENT)

Realizzazione Estetica Ambientazioni
YUICHIRO HAYASHI

Colorazione Estetica Ambientazioni
KAZUHIRO TANEDA

TRAILERS CINEMATOGRAFICI E
PROMOZIONALI
SHIROGUMI INC.

Produttori sequenze cinematiche
HIROMASA INOUE
MASAYO OHNO

Direttore sequenze cinematografiche
MANABU KOIKE

KIYOSHI OKUYAMA (tuetue kombinato.)
TAKANORI TSUJIMOTO

AMBIENTAZIONE
DIGITALSCAPE CO.,LTD.
BAUHAUS ENTERTAINMENT

EFFETTI FILMICI
POLYGON MAGIC,INC.

MOTION CAPTURE
DYNAMO PICTURES,INC.

DOPPIAGGIO IN INGLESE
CUP OF TEA PRODUCTIONS, INC.

TESTING
DIGITAL HEARTS CO.,LTD.

MONTAGGIO SCENE PRESSO
TOKYO TV CENTER

TORU KADOKURA
DAISUKE MIZUMOTO

RINGRAZIAMENTI
HIROSHI SUZUKI
TAKUYA NEGISHI
MICHIHISA MATSUZAKI
ERIKO USUI
NAHO MASUZAWA

KAZUHIRO OGAWA
YASUSHI TANI
MIE TAKAHASHI
HIROKO WAKAGI

HIDEYUKI SUZUKI
HIDEYASU MATSUO
RIHO TSURUMAKI
TETSUYA NITTA
HIROSHI MURAI
MAYU MIYANO
CHIKA DAIMON

KEIKO SUGIMOTO
KEIJIRO INOUE

PIERRE GUIJARRO
MARK CHRISTY

KENSEI KAKIHARA
TAKESHI KAWAGUCHI

TORU HIRANO
AMI GENNAI

STAFF TECMO KOEI

TECMO KOEI AMERICA
CORPORATION
TECMO KOEI EUROPE LTD.

CO-PRODOTTORE
TORU AKUTSU

PRODOTTORE ESECUTIVO
KEISUKE KIKUCHI

©2010 TECMO KOEI GAMES
CO., LTD. Tutti i diritti riservati.